

Perkembangan Kreativitas Melalui Bermain *Fun Cooking*

Putri Fatmawati Arinal Hasanah¹⁾, Een Yayah Haenilah¹⁾, Riswandi¹⁾

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1

Email : arionalputri@yahoo.co.id

No. Hp: 085268752243

Abstract: *The Development of Creativity Through Playing Fun Cooking.* The problem of this research was the low development of creativity on cognitive aspect through handicraft in children aged 5-6 years old. The purpose of the research was to find out the differences of playing activity before and after given the fun cooking activity and the influence of fun cooking activity play towards creativity development on cognitive aspect through handicraft on children 5-6 years old at Al-Hidayah Kindergarten, Way Seputih. The technique to take samples in this research was multistage random sampling. The research methodology was Pre- Experiment Design and the sample was 30 children. The data collected was using observation and documentation. The data analysis used was Simple Linier Regression and t-test. The result of this research shows that there was a difference of playing activity before and after given fun cooking playing activity and there was the influence of fun cooking playing activity towards creativity development on cognitive aspect through handicraft on children 5-6 years old.

Keywords: *early childhood, creativity, cognitive, playing fun cooking.*

Abstrak: *Perkembangan Kreativitas Melalui Bermain Fun Cooking.* Masalah penelitian ini adalah rendahnya perkembangan kreativitas pada aspek kognitif melalui hasta karya pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan aktivitas bermain sebelum dan sesudah diberikannya aktivitas bermain *fun cooking* dan pengaruh aktivitas bermain *fun cooking* terhadap perkembangan kreativitas pada aspek kognitif melalui hasta karya pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Hidayah Way Seputih. Teknik pengambilan sampel dilakukan melalui teknik sampel acak bertingkat (*Multistage Random Sampling*). Metode penelitian menggunakan jenis *Pre Experiment Design* Sampel penelitian ini berjumlah 30 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan *Regresi Linier Sederhana* dan *Uji t* atau *t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan aktivitas bermain sebelum dan sesudah diberikannya aktivitas bermain *fun cooking* dan adanya pengaruh aktivitas bermain *fun cooking* terhadap perkembangan kreativitas pada aspek kognitif melalui hasta karya pada anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci : *anak usia dini, perkembangan kreativitas, aspek kognitif, bermain fun cooking.*

PENDAHULUAN

Pada dasarnya manusia telah memiliki potensi kreatif sejak awal ia diciptakan. Potensi ini akan senantiasa berkembang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Perkembangan kreativitas pada anak sangat erat kaitannya dengan perkembangan kognitifnya. Menurut Gowan dalam Danim (2013). Mengatakan bahwa sesungguhnya kreativitas merupakan perwujudan dari kerja otak. Tahap perkembangan kreativitas pada anak juga selaras terhadap tahap perkembangan kognitifnya. Menurut Rachmawati dan Kurniati (2011) tahap perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah sudah memasuki tahap praoperasional, yang dimana anak sudah mampu untuk berfikir secara intuitif, yaitu suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, dalam tahap perkembangan kreativitas yang dimana anak sudah mampu menciptakan sesuatu yang baru ataupun berbeda dari sebelumnya sesuai dengan ide/gagasan anak. Munandar (2004) juga mengatakan bahwa berdasarkan tahap perkembangan kreativitas tersebut, diharapkan anak akan menjadi individu yang produktif dan kemudian kemampuannya dapat berguna bagi dirinya, keluarga, dan masyarakat luas pada umumnya.

Salah satu stimulasi yang dapat diberikan kepada anak dalam mengembangkan kreativitas yaitu melalui aktivitas bermain. Melalui aktivitas bermain anak dapat berpartisipasi dalam permainan menunjukkan tingkat kreativitas yang lebih tinggi. Selanjutnya menurut Rachmawati dan Kurniati (2011) dan Faizah (2008) melalui aktivitas bermain, perkembangan kreativitas anak dapat meningkat, karena melalui bermain anak dibebaskan melakukan aktivitas tanpa adanya paksaan ataupun aturan sehingga anak dapat menyalurkan seluruh imajinasinya. Saat melakukan aktivitas bermain, anak dapat menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain. Hal tersebut akan memberikan perasaan puas kepada anak, sehingga kemampuan anak dalam menciptakan produk dapat berkembang secara optimal.

Mengingat bahwa pada usia dini bermain merupakan dunia anak. Memilih permainan yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak juga sangatlah penting. Bermain *fun cooking* merupakan salah satu alternatif

permainan yang dipilih dalam penelitian ini. Istilah *fun cooking* diambil dari bahasa Inggris yaitu “*fun*” yang artinya kesenangan, kegembiraan, atau bersifat senang” dan “*cooking*” artinya kata kerja untuk memasak”. Sedangkan menurut kamus lengkap bahasa Indonesia mengartikan “memasak yaitu kata kerja mengolah atau membuat makanan”. Dengan demikian dapat diartikan bahwa *fun cooking* yaitu kegiatan mengolah bahan makanan menjadi makanan yang dilakukan secara menyenangkan.

Bermain *fun cooking* untuk anak usia dini disesuaikan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu berpusat pada anak dan menyenangkan. Menurut Setyawati (2013) melalui bermain *fun cooking* anak disuguhkan dengan media belajar berupa bahan makanan yang akan diolah menjadi makanan yang siap disajikan, kemudian anak akan bereksplorasi dengan bahan makanan yang telah disediakan sesuai dengan ide dan gagasannya. Menurut Rachmawati dan Kurniati (2011) aktivitas bermain *fun cooking* merupakan salah satu strategi dalam mengembangkan kreativitas melalui hasta karya/penciptaan produk, karena melalui aktivitas bermain *fun cooking* anak akan beraktivitas membuat, menyusun, atau mengkonstruksikan bahan sesuai dengan khayalan dan imajinasinya.

Berdasarkan hasil penelitian Setyawati (2013) penggunaan aktivitas bermain *fun cooking* dapat meningkatkan perkembangan kreativitas pada anak. Senada dengan hal tersebut penelitian Anita (2016) mengatakan bahwa adanya pengaruh penggunaan metode proyek terhadap pengembangan kreativitas dalam menyelesaikan masalah. Penelitian lain oleh Vebianti (2013) yang mengatakan bahwa kreativitas anak meningkat melalui permainan konstruktif

Beberapa permasalahan yang sering ditemukan di lapangan dalam mengembangkan kreativitas pada anak yaitu pembelajaran yang dilakukan berpusat pada guru, sehingga anak senantiasa mengikuti apa yang diperintahkan dan dicontohkan oleh guru. Kegiatan pembelajaran masih bersifat akademis, yakni menulis, membaca, dan menghitung. Tidak ada aktivitas bermain dalam proses belajar. Anak belum dapat mengeksplorasi media dalam proses pembelajaran. Anak belum dapat menyalurkan

ide, cara untuk membuat hasta karya. Kurangnya kegiatan baru dalam proses pembelajaran. (Setyawati 2013; Anita 2016; Vebianti 2013).

Berdasarkan pertimbangan tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (i) apakah ada perbedaan aktivitas bermain setelah diberikan aktivitas bermain *fun cooking*. (ii). Apakah ada pengaruh aktivitas bermain *fun cooking* terhadap perkembangan kreativitas pada aspek kognitif melalui hasta karya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode menggunakan *Pre-Experiment* dengan desain analisis komparatif. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Hidayah Kecamatan Way Seputih Kabupaten Lampung Tengah. Populasi pada penelitian ini adalah satu gugus TK di Kecamatan Way Seputih Kabupaten Lampung Tengah yang terdiri dari 6 TK. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel acak bertingkat (*Multistage Random Sampling*).

Terdapat lima indikator pada aktivitas bermain *fun cooking* pada penelitian ini yaitu : (i) Membuat adonan. (ii) Membuat bentuk dengan menggunakan cetakan atau alat bantu. (iii) Membuat bentuk tanpa menggunakan cetakan. (iv) Membuat kombinasi warna. (v) Membuat kombinasi bentuk. Adapun skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Rating Scale*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Kriteria penilaian yang digunakan dalam indikator bermain *fun cooking* adalah (SA) Sangat Aktif, (A) Aktif, (CA) Cukup Aktif, (KA) Kurang Aktif.

Kemudian terdapat tiga indikator pada perkembangan kreativitas pada aspek kognitif melalui hasta karya dikembangkan melalui tingkat pencapaian perkembangan anak di lingkup perkembangan belajar dan pemecahan masalah (kognitif) yang tercantum pada PERMEN No. 137 Tahun 2014 yakni (i) Memiliki ide untuk menciptakan sesuatu. (ii) Menemukan cara untuk mengerjakan sesuatu. (iii) Menciptakan suatu karya atau produk. Adapun skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Rating Scale*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan

cara observasi dan dokumentasi. Kriteria penilaian yang digunakan dalam indikator perkembangan kreativitas (BSB) Berkembang Sangat Baik. (BSH) Berkembang Sesuai Harapan. (MB) Mulai Berkembang. (BB) elum Berkembang.

Instrumen dalam penelitian ini diuji menggunakan uji validasi dan realibilitas yang menunjukkan hasil 0,56. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data telah valid dan reliabel. Penelitian dalam penelitian ini dilakukan menggunakan rubrik yang memuat indikator dan kriteria penilaian dengan skor mulai dari angka 1-4 pada masing-masing indikator pada aktivitas bermain *fun cooking* dan perkembangan kreativitas.

Adapun kriteria penilaian pada aktivitas bermain *fun cooking* yakni Sangat Aktif (SA) dengan skor 4, apabila anak mampu membuat adonan sesuai dengan takaran yang dianjurkan, mampu mengkombinasikan bentuk lebih dari tiga atau lebih, mampu mengkombinasikan warna lebih dari tiga atau lebih, mampu membuat bentuk dengan cetakan sesuai dengan aslinya, mampu membuat bentuk tanpa menggunakan cetakan sesuai dengan bentuk aslinya. Aktif (A) dengan skor 3, apabila anak mampu membuat adonan namun belum sesuai dengan takaran yang dianjurkan, mampu mengkombinasikan 2 bentuk, mampu mengkombinasikan 2 warna, mampu membuat bentuk dengan cetakan namun belum sesuai dengan aslinya, mampu membuat bentuk tanpa menggunakan cetakan namun belum sesuai dengan bentuk aslinya.

Cukup Aktif (CA) dengan skor 2, apabila anak mampu membuat adonan namun dengan bantuan guru, mampu mengkombinasikan 1 bentuk, mampu mengkombinasikan 1 warna, mampu membuat bentuk dengan cetakan namun dengan bantuan guru, mampu membuat bentuk tanpa menggunakan cetakan namun dengan bantuan guru. Kurang Aktif (KA) dengan skor 1, apabila anak belum mampu membuat, belum mampu mengkombinasikan bentuk, belum mampu mengkombinasikan warna, belum mampu membuat bentuk menggunakan cetakan, belum mampu membuat bentuk tanpa menggunakan cetakan.

Selanjutnya kriteria penilaian pada perkembangan kreativitas pada aspek kognitif

melalui hasta karya yakni (BSB) Berkembang Sangat Baik dengan skor 4, apabila anak memiliki 2 ide untuk membuat sesuatu, anak mampu membuat karya melalui 2 atau lebih dengan cara yang berbeda dari sebelumnya, mampu membuat 2 atau lebih karya/produk yang berbeda dari sebelumnya. (BSH) Berkembang Sesuai Harapan dengan skor 3, apabila anak memiliki 1 ide untuk membuat sesuatu, anak mampu membuat karya melalui 1 dengan cara yang berbeda dari sebelumnya, mampu membuat 1 karya/produk yang berbeda dari sebelumnya.

Mulai Berkembang (MB) dengan skor 2, apabila anak mulai memiliki ide untuk membuat sesuatu namun atas masukan guru, anak mulai mampu membuat karya dengan cara yang telah diajarkan oleh guru, mulai mampu membuat karya/produk namun dengan bantuan guru, (BB) Belum Berkembang dengan skor 1, apabila anak belum memiliki ide untuk membuat sesuatu, anak belum mampu membuat karya yang telah diajarkan oleh guru, anak belum mampu karya/produk.

Instrumen dalam penelitian ini diuji menggunakan uji validas yang diujikan kepada validator dan uji realibilitas dengan menggunakan teknik belah dua dari *Spearman Brown* yang menunjukkan hasil 0,83. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data aktivitas bermain *fun cooking* telah valid dan reliabel.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji analisis tabel, pada analisis tabel data yang diperoleh digolongkan menjadi empat kategori lalu diterjemahkan menggunakan rumus interval. Selanjutnya untuk menjawab hipotesis pertama yakni : (ho) tidak ada perbedaan aktivitas bermain setelah diberikannya aktivitas bermain *fun cooking*. (ha) ada perbedaan aktivitas bermain setelah diberikan aktivitas bermain *fun cooking*.

Maka untuk menganalisis data tersebut digunakan rumus uji t-test sebagai :

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{n(n-1)}}}$$

Gambar 1. Rumus Uji t-test

Keterangan :

MD : *Mean Defferences*

D : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N : Banyak subjek

Kemudian untuk menjawab hipotesis kedua yakni : (ho) tidak ada pengaruh bermain *fun cooking* terhadap perkembangan kreativitas. (ha) ada pengaruh bermain *fun cooking* terhadap perkembangan kreativitas. Maka untuk menganalisis data tersebut digunakan rumus uji regresi linier sederhana sebagai berikut :

$$\hat{Y} = a + b x$$

Gambar 2. Rumus Regresi Linier Sederhana

Keterangan :

\hat{Y} : Subjek dalam variabel dependen yang diprekdisikan

a : Konstanta

b : Koefisien regresi

X : Variabel independen

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Aktivitas Bermain *Fun Cooking*

Berdasarkan penelitian, data penelitian untuk kategori Kurang Aktif (KA) 3,33 persen. Data penelitian untuk kategori Cukup Aktif (CA) setelah diberikan perlakuan terdapat penurunan sebesar 86,67 persen. Data penelitian untuk kategori Aktif (A) setelah diberikan perlakuan terdapat peningkatan sebesar 80,00 persen. Data penelitian untuk kategori Sangat Aktif (SA) setelah diberikan perlakuan terdapat peningkatan sebesar 10,00 persen.

Sebaran sebesar nilai aktivitas bermain *fun cooking*. Secara rinci dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Sebaran kategori berdasarkan aktivitas bermain *fun cooking*.

No	Kategori (interval nilai)	Sebelum		Sesudah	
		n	%	n	%

1	SA (17-20)	0	0,00	3	10,00
2	A (13-16)	3	10,00	27	90,00
3	CA (9-12)	26	86,67	0	0,00
4	KA (5-8)	1	3,33	0	0,00
	Jumlah	30	100,00	30	100,00
	Min Max	5-8		17-20	

Keterangan :

SA = Sangat Aktif

A = Aktif

CA = Cukup Aktif

KA = Kurang Aktif

Perkembangan Kreativitas pada Aspek Kognitif melalui Hasta Karya

Berdasarkan penelitian, data penelitian untuk kategori Mulai Berkembang (MB) menunjukkan penurunan sebesar 80,00 persen, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) menunjukkan kenaikan sebesar 6,67 persen, kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) menunjukkan kenaikan sebesar 73,33 persen

Sebaran sebesar nilai perkembangan kreativitas pada aspek kognitif melalui hasta karya. Secara rinci dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Sebaran kategori berdasarkan aktivitas bermain *fun cooking*.

No	Kategori (interval nilai)	Sebelum		Sesudah	
		n	%	n	%
1	BSB (9-12)	0	0,00	22	73,33
2	BSH (7-12)	6	20,00	8	26,67
3	MB (5-6)	24	80,00	0	0,00
4	KA (3-4)	0	0,00	0	0,00
	Jumlah	30	100,00	30	100,00
	Min-Max	3-4		9-12	

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Perbedaan Aktivitas Bermain Sebelum dan Sesudah diberikannya Aktivitas Bermain *Fun Cooking*

Untuk mengetahui apakah ada atau tidak ada perbedaan aktivitas bermain *fun cooking* maka

data dapat dianalisis dengan menggunakan rumus t-test sebagai berikut :

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

$$= \frac{5}{\sqrt{\frac{43}{30(29)}}}$$

$$= 25$$

Berdasarkan perhitungan di atas derajat kebebasan dari t-test ialah N-1 atau 30-1 = 29. Taraf signifikansi 5% = 2,042 kemudian hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} 25 > t_{tabel} 2,042 maka dapat menunjukkan ada perbedaan aktivitas bermain sesudah diberikan perlakuan aktivitas bermain *fun cooking* pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Hidayah Way Seputih.

Pengaruh Bermain Fun Cooking Terhadap Perkembangan Kreativitas pada Aspek Kognitif Melalui Hasta Karya.

Aktivitas bermain dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas bermain *fun cooking* terhadap perkembangan kreativitas pada aspek kognitif melalui hasta karya pada anak usia 5-6 tahun. Rekapitulasi hasil regresi sederhana dapat dilihat pada tabel

Tabel 3. Rekapitulasi hasil regresi sederhana pengaruh aktivitas bermain *fun cooking* terhadap perkembangan kreativitas pada aspek kognitif melalui hasta karya.

Variabel	Konst	Koeff	Nilai			
			Variabel X	Nilai Y	Variabel	
			Sblm	Ssdh	Sblm	Ssdh
			4,7	0,3	0	10,00
					0	73,33

Berdasarkan pada tabel 3, dapat dapat diketahui bahwa $\hat{Y} = 4,7 + 0,3 (3) = 6$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara aktivitas bermain *fun cooking* terhadap perkembangan kreativitas pada aspek kognitif melalui hasta karya, dengan rata-rata peningkatan perkembangan meningkat 2 capaian indikator disetiap pertemuan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan antara aktivitas bermain sebelum dan sesudah diberikannya aktivitas bermain *fun cooking* serta adanya pengaruh aktivitas bermain *fun cooking* terhadap perkembangan kreativitas pada aspek kognitif melalui hasil karya anak usia 5-6 tahun.

Adanya perbedaan serta pengaruh tersebut disebabkan oleh munculnya aktivitas bermain pada saat pembelajaran, karena pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan/aktivitas yang menjadikan anak untuk belajar mengamati, berinteraksi, bereksplorasi serta berkreasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar, serta melalui aktivitas bermain anak dapat bersosialisasi menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan”. Sejalan dengan pendapat Latif (2013) menyatakan bahwa “bermain dapat diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung atau spontan, di mana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda, yang dilakukan dengan senang atas inisiatif diri sendiri, daya khayal, pancaindra dan seluruh anggota tubuhnya”.

Penerapan aktivitas *fun cooking* ini merupakan kegiatan yang baru dilakukan pada anak kelas B di TK Al-Hidayah, sehingga menjadi sebuah pengalaman baru dan menarik bagi anak, hal ini menjadikan anak bebas untuk mengeksplorasi berbagai media dan menyalurkan ide sehingga anak senantiasa aktif dalam proses pembelajaran, selaras dengan pendapat Eliassen (2015) pengalaman memasak menghubungkan anak dalam bidang kurikulum lainnya, seperti matematika, sains, dan pengembangan keterampilan sosial.

Melalui aktivitas bermain *fun cooking* juga dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas pada aspek kognitif melalui hasil karya. Selaras dengan pendapat Vebianti (2013) mengatakan bahwa permainan konstruktif akan mempengaruhi perkembangan kreativitas anak. Penggunaan aktivitas bermain *fun cooking* ini telah memotivasi anak untuk berdaya pikir dan menciptakan sesuatu yang berbeda seperti yang terlihat pada hasil karya anak dalam aktivitas bermain *fun cooking*. Menurut Hurlock (1978) menjelaskan bahwa “kreativitas adalah

kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk ataupun gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal oleh pembuatnya”, selanjutnya menurut Supriadi dalam Susanto (2002) mengutarakan bahwa “kreativitas pada intinya adalah kemampuan seseorang dalam melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya yang relatif berbeda dengan yang telah ada”.

Keberagaman hasil karya yang telah dibuat oleh anak merupakan suatu proses perkembangan kognitif berupa pengolahan, pengelompokkan, serta pemrosesan informasi yang anak terima dari guru, teman ataupun orang yang ada disekeliling anak. Meskipun pada awal pembuatan hasil karya anak diberikan contoh oleh gurunya, namun anak terus mengembangkannya. Seperti yang terlihat anak memiliki beberapa ide untuk membuat suatu karya yang berbeda dari sebelumnya. Hal ini selaras dengan teori kognitivisme yang diungkapkan oleh Papalia (2009) bahwa “anak memproses informasi dan pembelajaran melalui upaya mengorganisir, menyimpan dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan yang telah ada”. Kemudian menurut Sujiono (2010) mengenai teori kognitivisme bahwa “belajar merupakan proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan aspek-aspek kejiwaan lainnya”.

Aturan main dalam melakukan aktivitas bermain *fun cooking* terhadap perkembangan kreativitas pada aspek kognitif melalui hasil karya sangat berbeda dengan aturan kegiatan belajar menggunakan buku dan pensil. Menurut Setyawati (2010) aturan main dalam aktivitas bermain *fun cooking* memberikan keleluasaan anak untuk bebas mengerjakan sesuatu sesuai ide/gagasannya, saling berkerjasama, berpindah tempat, bertukar bahan bermain, bereksplorasi, membuat produk, dan lain sebagainya. Meskipun anak dibebaskan untuk bekerjasama, hasil karya yang diperoleh tidaklah sama karena setiap anak memiliki imajinasi yang berbeda-beda. Sebagaimana menurut Rachmahana (2008) yang mengutarakan mengenai teori humanistik yaitu “suatu proses pembelajaran yang terjadi dalam individu melibatkan seluruh bagian atau domain yang ada, meliputi kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

Peran serta guru dalam proses menstimulasi perkembangan kreativitas pada aspek kognitif melalui hasta karya setelah menggunakan aktivitas bermain *fun cooking* sangatlah positif, hal ini dapat terlihat dari berkurangnya aktivitas guru dalam mendominasi proses pembelajaran pada anak, sehingga menjadikan anak turut aktif membangun pengetahuannya. Karena pada dasarnya pengetahuan yang anak dapatkan tidak semata-mata ditransfer langsung oleh guru, melainkan anak harus aktif dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Sebagaimana teori konstruktivisme yang diungkapkan oleh Vygotsky dalam Sumarsih menjelaskan bahwa “pengetahuan diperoleh bukan dengan cara dialihkan dari orang lain, melainkan sesuatu yang dibangun dan diciptakan oleh anak sendiri”. Sebagaimana terlihat dari hasil analisis tabel silang yang menjelaskan bahwa ketika anak banyak yang memasuki kategori Aktif (A) dan Sangat Aktif (SA) maka perkembangan kreativitas pada aspek kognitif melalui hasta karya pada anak juga banyak yang memasuki kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSB) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Lingkungan bermain saat diberikannya aktivitas bermain *fun cooking* diciptakan secara sistematis, teratur dan terencana oleh guru sehingga memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar dan dimainkan untuk mengembangkan kreativitasnya. Lingkungan yang diorganisasikan dengan baik untuk anak dalam mengembangkan kreativitas pada aspek kognitif melalui hasta karya, maka akan direspon baik pula oleh anak, sebagaimana teori belajar behaviorisme menjelaskan bahwa perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulus dan respon yang bersifat mekanis. Selaras dengan pendapat Papalia (2009) menjelaskan bahwa “manusia di segala usia belajar mengenai dunia dengan cara yang sama seperti organisme yang lain, dengan bereaksi terhadap berbagai aspek lingkungan yang menurut mereka menyenangkan, menyakitkan, atau mengancam”.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

i). Ada perbedaan aktivitas bermain setelah menggunakan aktivitas bermain *fun cooking*

pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Hidayah Way Seputih. ii) Adanya pengaruh aktivitas bermain *fun cooking* terhadap perkembangan kreativitas pada aspek kognitif melalui hasta karya pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Hidayah Way Seputih.

Saran

i) Bagi pendidik diharapkan dapat memunculkan aktivitas bermain dalam proses peningkatan perkembangan kreativitas pada aspek kognitif melalui hasta karya sehingga potensi kreatif anak dapat berkembang secara optimal, serta tidak ada kejenuhan dan kebosanan anak dalam melakukan aktivitas pembelajaran. ii) Bagi kepala sekolah diharapkan untuk lebih mengoptimalkan sarana dan prasarana dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih baik, sehingga anak lebih aktif dan kreatif serta termotivasi dalam kegiatan belajar melalui bermain. iii) bagi peneliti lain diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini, karena penggunaan aktivitas bermain *fun cooking* selain berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak melalui hasta karya juga berpengaruh terhadap sosial emosional anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Anita, T.D. 2016. *Penggunaan Metode Proyek terhadap Pengembangan Kreativitas dalam Menyelesaikan Masalah*. Jurnal Digilib Unila. Tersedia di <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/10046>. Diakses 28 Juli 2017.
- Danim, S. 2013. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta.
- Hurlock, E.B. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Latif, M. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Munandar, U. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Papalia, D.E. 2009. *Human Development*. Jakarta: Salemba Humanika.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan
Republik Indonesia Nomor 20 Tahun
2013 tentang Sistem Pendidikan
Nasional

Rachmahana, R.S. 2008. Jurnal. Psikologi
Humanistik dan Aplikasinya dalam
Pendidikan. UII : Jogjakarta. (diakses
dari www.jurnal.uui.ac.id pada tanggal
9 februari 2017)

Rachmawati, Y dan Kurniati, E. 2011. *Strategi
Pengembangan Kreativitas pada Anak
Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:
Kencana.

Setyawati, D. 2013. Upaya Meningkatkan
Kreativitas Melalui *Fun Cooking* di
Kelompok B TK Puspasari, Margosari,
Pengasih Kulon Progo. Tersedia di
[http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/e-
disi/531/16](http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/e-disi/531/16). Diakses 28 Juli 2017.

Sujiono, B dan Nurani, Y. 2010. *Bermain
Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*.
Jakarta: PT Indeks.

Sumarsih. 2013. *Implementasi Teori
Pembelajaran Konstruktivistik*.
Tersedia di
[http://journal.uny.ac.id/index.php/jpaku
n/article/viewFile/945/755](http://journal.uny.ac.id/index.php/jpaku/article/viewFile/945/755). Diakses 28
Juli 2017.

Susanto. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*.
Jakarta: Kencana.

Vebianti, I.N. 2013. Meningkatkan Kreativitas
Anak Melalui Permainan Konstruktif
pada Siswa Kelompok B2 di RA Sunan
Pandanan Tahun Ajaran 2012/2013.
Tersedia di
[http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/e-
disi/527/16](http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/e-disi/527/16).